キャラクター名
ルーク・ベルセント

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	24→25
種族	ヴァーナ			**境遇**	師匠
出自（効果）	不明			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	44	47	6	38	6	11
ボーナス	5	14	15	2	12	2	3
クラス修正	3	6	2	0	1	1	0
他修正							
能力値	8	20	17	2	13	3	3

HP	285
MP	215
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	霊樹細工琴型弓	30m	0	85	0	0	0	0	0
左手									
頭部	影のベール[1/6/4]				5	6		10	
胴部	緋色の長衣[1/11/8]					11	4		
補助	†サポートバックラー[24/13/12]				1	13	3		
装身具	タレーリア[1/0/1]				1			15	
能力値			20	0	17	0	3	30	13
スキル	ウェポンルーラー+レジェンド+人器一体+グローヴィスフレイム		2	41			2		
その他	サセクション+ロングバレル+武器強化サービス+古代竜の心+騎士+ライディングクロップ		1	5					20
総計(右)			23	131	24	30	12	55	33 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	13			13	+ 2 d
トラップ解除	20			20	+ 2 d
危険感知	13			13	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	EXMPポーション*5
ベルトポーチ	グレートMPポーション
ポーションホルダー	万能薬
クイックケース	熟練の証×2
冒険者セット	称号の印×0
戦王の武器飾り	スライムポーション
グレートMPポーション(ホルダー)	矢筒
グレートMPポーション(ホルダー)	キャリバーブースター
グレートMPポーション(ホルダー)	隠密弾（サイレントバレット）
グレートMPポーション(ホルダー)	戦術弾:無限深淵（ブラックアウト）
グレートMPポーション(ホルダー)	封魔弾:ディバインコロナ

現在重量：	49		
最大重量：	52	所持金： 823,960	預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
ボルテクスアタック	★	-	攻撃と同時宣言	-	単体※	自動成功	1シナリオ1回	
効果： 武器攻撃の対象を単体に変更し、ダメージに+[CL×10]する								
ワンコインショット	5	4	DR直前	-	自身	自動成功	魔導銃使用時	
効果： 対象の【物理防御】【魔法防御】に-(SL×3)してダメージを与える								
ウェポンルーラー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃の命中に+[SL+1]								
アームズマスタリー：魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔導銃の命中に+1D								
ファイトバック	1	5	リアクション	武器	単体	命中判定	シーンSL回	
効果 :対象の射撃か魔法攻撃に対するリアクションを武器の命中判定で行い、勝利した場合対象に[CL×5]のHPロスを与える。命中しようがしまいが対象の攻撃は自身に自動命中する。								
バレットマーク	★	-	ワンコインショットと同時	-	自身	自動成功	魔導銃使用時	
効果： 対象に1点でも与えれば【物理防御】【魔法防御】にシーン終了まで-15する								
インターセプト	3	3	リアクション	視界	単体	命中判定	シナリオSL回	魔導銃装備時
効果： 対象の魔法・射撃攻撃に対するリアクションを命中判定を行い成功すればその攻撃を失敗させる								
氷の棺	★	12	メジャー	20m	単体	命中判定	1シーン1回	
効果 :6D+[CL×5]の水属性魔法ダメージ。1点でもダメージを与えた場合【スタン】【スリップ】【ノックバック1】を与える。この攻撃は射撃攻撃である。								
おぞましき鉄串	★	40	メジャー	10m	場面選択	命中判定	1ラウンド1回	
効果： 対象に武器攻撃を行う。このダメージは貫通ダメージになり、対象に【スリップ】を与える。								
カウンターショット	★	-	判定直後	武器	単体	命中判定	1シナリオ1回	
効果： 対象が行う攻撃の命中達成値を難易度にして命中判定を行い、成功した場合対象の攻撃は失敗する								
ラストアクション	★	10	戦闘不能時	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 行動済か否かに関わらずメインプロセスを1回行う。そのメインプロセスで回復するスキルやアイテムは使用できない。								
ラーニング	★	-	効果参照	-	自身	-		
効果： 「タイミング:メイキング」以外の種族スキルを一つ取得する								
ハイドアウェイ	★	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 隠密状態になる。敵とエンゲージしていても隠密状態となれる効果を得ていない場合、敵とエンゲージしていると使用できない。								
バイオロジー：人間	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 取得した際にエネミー分類を一つ選び、そのｷｬﾗｸﾀｰに対するダメージに+[SL×4]								

人物像：
恐らく両親に捨てられたのであろうルークはその事実を必要以上に受け止めていた。
捨てられたのであれば一人で生きていかなければならないはずだ。
なのに幼いルークは賢者に拾われた。そのことが納得できなかった。良し悪しではなく、ただ納得がいかなかった。
もちろん衣食住を与え、生きる術を教えてくれた師には口では言わないが感謝している。
だから恩返しとして大人になった今でも独立せず年老いた賢者の手伝いをしていた。
しかしそれとこれとは話が別だ。
一人で生きていかなければならない宿命を背負っていたはずなのに、そうなっていない事実はルークにとっては違和感があった。
それ故、無意識に必要以上に人と親しくなるのを避ける傾向がある。
もう他人に頼らなくても生きていける年齢だ。ならわざわざ他人と関わることもないだろう。
それは嫌悪でも拒絶でもなく、自分の人生には必要ないという無関心さだった。
そのため他人に配慮も遠慮もしない。
関心のない雑草を踏むことに躊躇いなどないように、他人に同調することなく自分の言いたいことを言いたいように言う。
もしかすると村人たちからもあまり良くは思われてないかもしれないが、他人からの評価など気にはしなかった。
ただ、ルークにも道徳心はあるので法を犯すようなことはしないし粗暴なわけでもない。
幸か不幸か、人とぶつかってでも貫き通したい信念など何も持っていなかったし、自分のしたいことの前に他人が立ちふさがるなら「じゃ別にいいや」とあっさり諦めるほどには物事に執着しなかった。
そうしたことから、多少口は悪いが無闇に手を出すことはないので大きな問題を起こしたことは少なくとも今までにはなかった。
そんなルークだが、幼少の頃より自身の出自には興味があった。
別に今更自分が何者であっても関係はないが、一応知るだけは知っておきたい。
だが恩を返し切れていない賢者を置いて旅に出るのも気が引けた。それに宛てもない。
以前ルークの心情を察していた賢者から自分のことは気にせずに行けばいいと言われたが「受けた恩は返すのが道理だ、黙ってろジジイ」と一蹴した。

キャラクター名
ルーク・ベルセント

プレイヤー名

所持品			
封魔弾:ヴァニティワールド			
ｽﾚｲﾔｰﾊﾞﾚｯﾄ:ｱﾝﾃﾞｯﾄ×2			
真銀の弾（ﾐｽﾘﾙﾊﾞﾚｯﾄ）×2			
強化水晶弾×8			
ライディングクロップ			
騎龍			
錬金馬			
古代竜の心			
妖精の薬×4			
小人の薬×3			
竜の薬×14			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
インプロージョン	★	8	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	魔法攻撃がクリティカルした場合、魔法防御を0と見なしてダメージを与える。							
コンシールアタック	1	-	パッシブ	-	自身	-	隠密時	
効果：	命中に+1D、ダメージに+SLD							
ホーミングヒット	★	-	判定直前	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果	:命中判定直前に使用し、その攻撃に対するリアクションは必ず失敗する。「タイミング：ﾘｱｸｼｮﾝ」のスキル・アイテムも使用できない。							
マーダースキル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	命中判定クリティカル時にクリティカルダメージ増加に加えて更に+[(SL)+1]D							
エングレイブド	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	SL×3+1点のEPを得る。							
バッドフォーチュン	★	-	効果参照	20m	単体	自動成功		
効果：	EP2点消費。対象がクリティカルした際に使用し、そのクリティカルを打ち消す。							
スラッシュブロウ	1	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	武器攻撃に+[SL×2]D							
爆炎の投射	★	10	メジャー	20m	範囲（選択）	命中判定		
効果：	5D+CL*5の火属性魔法ダメージ。この攻撃は射撃攻撃である。							
治癒の力場	★	15	メジャー	10m	範囲(選択)※	魔術判定	1シーン1回	
効果：	魔術/対象のHPを、使用者のCL*4点回復する。							
デスペラード	5	6	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	武器攻撃に+[SL×5]、物防-50(最低0)する							
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃に+SL×4							
アームズロジック：魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔導銃の命中に+1D							
ヨロイ割り	★	15	マイナー	-	自身	筋力判定	重量10%以上の武器を装備	
効果	:武器攻撃に+【このスキルの判定の達成値】する。その武器攻撃で対象に1点でもダメージを与えた場合、物理防御力を-10する。このスキルの効果は同一の対象には重複しない。							
調合	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	調合の判定に+1Dする。その判定でクリティカルした場合、成果物を一つ多く獲得できる。							
復活の秘儀	★	60	メジャー	30m	場面(選択)	魔術判定	ｼﾅﾘｵ1回	
効果	:魔術/戦闘不能の味方のみ対象にできる。対象の戦闘不能を回復し、HPをCL*5点回復する。対象は行動済みになる。その後、対象が受けているバッドステータスを任意に解除してよい。							
ミアズマウェポン	3	-	メジャー	-	効果参照	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	EP1点消費。武器1つを選択し[攻撃力]に+[SL×2]							
ファストセット	★	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	自身のﾏｲﾅｰｽｷﾙをムーブで使用可。 そのメインプロセスのマイナータイミングで同じスキルは使えない。							
バイオレントヒット	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	<ボルテクスアタック>の使用回数を1回復							
ストームアタック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	＜スラッシュブロウ＞の効果に+[SL+3]D							
レジェンド	10	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：	プリプレイ時武器を一つ選択し、その「攻撃力」に+SL×3する。その武器はあなたのみ使用できる。							
エンハンスブレス：闇	★	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	取得時に属性を一つ選ぶ。シーン終了まで武器攻撃を選択した属性の魔法攻撃に変更する。							
アーティラリィマジック	★	8	マイナー	-	自身	自動成功	ｴﾝﾊﾝｽﾌﾞﾚｽ効果中	
効果：	魔法攻撃のダメージに+[装備している武器の攻撃力]する。対象は武器の射程内にいなければならない。							

キャラクター名
ルーク・ベルセント

プレイヤー名

所持品

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エンシェントレジェンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：レジェンドのSL上限を10にする。								
エレメンタルパワー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エンハンスブレスで指定した属性ダメージに+SL×4								
地霊の守護	★	12	セットアップ	至近	範囲	魔術判定		
効果：魔術/対象が受ける地属性魔法ダメージを-30する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
熱除けの鏡	★	12	セットアップ	至近	範囲	魔術判定		
効果：魔術/対象が受ける火属性魔法ダメージを-30する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
竜牙砕き	★	10	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：このスキルを使用したメインプロセスの攻撃は、ダメージ+【装備している武器の重量*2】される。対象が種族【竜】の場合、貫通ダメージになる。そのダメージを与えた場合、対象が攻撃で与える物理ダメージは-10される。								
迷宮結界	★	20	メジャー	30m	場面(選択)	精神判定		
効果：このスキルの精神判定達成値を目標値として対象は【知力】で対抗を行う。対象が失敗した場合【放心】【恐怖】を与える。								
人器一体	3	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：武器を一つ選び、命中修正に+SL、攻撃力に+(SL×5)。								
金色の王剣	★	30	メジャー	20m	単体※	命中判定		
効果：対象に魔法攻撃を行う。対象に【（CL*2）D+武器攻撃力】の光属性魔法ダメージ								
百人斬	★	20	メジャー	場面	場面(選択)	命中判定		
効果：対象に武器攻撃を行う。								
致命の技	★	10	DR直後	-	自身	自動成功	1ラウンド1回	
効果：DR後に任意のダメージロールダイスを振り直す。								
残像の刃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：ｽﾗｯｼｭﾌﾞﾛｳに[(SL×2D)+器用基本値]し、このダメージはスキルやアイテムによって0や軽減されない								
凍土領域	★	42	メジャー	シーン	場面選択	魔術判定	1ラウンド1回	
効果：魔術/対象に【(CL)D】点の水属性魔法ダメージを与える。HPが1点でも与えたらダメージの合計値の半分のHPロスを受け、【衰弱(4)】を与える。								
詠唱	★	24	メジャー	-	自身	魔術判定		
効果：魔術/自身が行う次の魔術攻撃のダメージロールに、【+(魔術判定の達成値)D】								
心臓刺し	★	38	メジャー	至近	単体	命中判定	1ラウンド1回	
効果：対象に武器攻撃を行う。この命中判定でクリティカルした場合、対象は戦闘不能になる。対象が戦闘不能にならない場合、この攻撃のダメージは貫通ダメージになる。この攻撃のクリティカルによるダメージロール増加は4倍になる。								
竜巻の呪文	★	30	メジャー	40m	場面(選択)	魔術判定		
効果：魔術/対象に魔法攻撃を行う。この判定に+(CL)Dし、対象に(CL+5)Dの風属性魔法ダメージを与える。								
異才:ウェポンエキスパート:魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔導銃による武器攻撃+2D								
戦士の挑戦	3	3	イニシアチブ	視界	自身	自動成功	1シーン1回	
効果：射程内のｷｬﾗｸﾀｰ1体を選択し、そのｷｬﾗｸﾀｰのみを対象とした武器攻撃のダメージ+[SL×10]。この効果はシーン終了まで持続。								
一騎当千	★	45	メジャー	視界	単体/場面(選択)	命中判定		
効果：対象選択時に①か②を選ぶ。③はいずれを選んでも発動する。①対象:単体に武器攻撃を行う。対象と同じエンゲージに転送してもよい。この移動は封鎖や地形の影響を受けない。 この武器攻撃で対象にダメージを与えた場合、与えたダメージと同数のHPロスを追加で与え、さらに追加のメインプロセスを一回得る。②選択した対象に武器攻撃を行う。 場面内の任意の場所に転送してもよい。この移動は封鎖や地形の影響を受けない。 この武器攻撃で対象にダメージを与えた場合、対象に追加で選択した対象の数*5のHPロスを与える。③このスキルを使用したメインプロセスの終了時、このスキルの対象になったキャラクターはバッドステータス【恐怖】【威圧】になる。								
パワー：英雄戦技	★	60	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：回避以外の全てのダイスロール+5D。この効果は使用した次のラウンドのクリンナッププロセスまで継続する。								
パワー：虚空斬	★	86	イニシアチブ	20m	単体	効果参照		
効果：20m以内の最も近いエネミー単体(複数の場合ランダム)に、武器攻撃を行う。 このダメージは防御を無視し、ダメージロールに【+対象の防御力の合計(物理+魔法)D】する。								
真吸血鬼の術	★	16	メジャー	至近	単体	魔術判定		
効果：魔術/対象に白兵攻撃を行う。この攻撃は闇属性の魔法ダメージとなる。この攻撃により与えたダメージの二倍だけHPを回復する。								
城門落とし	★	32	メジャー	武器	単体	命中判定	打撃武器装備	
効果：対象に武器攻撃を行い、ダメージロールに+([使用する武器の重量]D）し、対象の防御を0として計算する。HPに1点でも与えた場合、対象の【物理防御】【魔法防御】は0となり、0になる前の値の合計値との差分と同数のHPダメージを追加で与える。【物理防御】【魔法防御】を0とする効果は、シーン終了まで継続する。								

キャラクター名
ルーク・ベルセント

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
バトルコンプリート	1	7	DR直後	-	自身	自動成功	1シーンSL回	
効果： 命中判定直後、その判定を振りなおす。その際ダイスの数は変更されない。								
破魔の理力	★	24	メジャー	場面	場面	魔術判定		
効果 ：魔術/対象を光属性に変更し、対象が行う攻撃は【光属性の魔法ダメージ】になる。この効果は、属性が競合した場合最も優先され、シーン終了か、他の魔術などによって属性を上書きされるまで継続する。その後、下記の二つから一つを選んで処理する。①対象のキャラクターから一人を選択し、場面に登場している、光属性のキャラクター×10のHPロスを与える。②対象のキャラクターから一人を選択し、場面に登場している、光属性のキャラクター×10のHPを回復する。								
深淵の吐息	★	62	マイナー	視界	場面(選択)	-	1ラウンド1回	
効果 ：特殊攻撃を行う。判定は【精神】+6Dで行う。対象に100点の貫通ダメージを与える。ダメージを受けた対象が闇属性以外の場合、対象のHPを半分（切り捨て）にする。この効果は対象が戦闘不能になるダメージを受けていても優先して解決される。								
異才：ライディング	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗状態	
効果： あらゆる命中判定と回避判定に+1D								
武の神髄	★	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃によるダメージロールにフェイトを使用してダイス増加する場合、フェイト1点につきダメージロールを+5Dする。								
獣の気	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功	1シーン1回	
効果：自身の武器攻撃の対象はメインプロセス終了まで6の目の数にかかわらずクリティカルしない。また、スキル、アイテムの効果によってもクリティカルしない。								
パワー：大暴れ	★	42	メジャー	武器	範囲	命中判定	1ラウンド1回	
効果： 武器攻撃を1d10+2回行う。攻撃の対象は射程内のキャラクターからランダムで決定される。								
聖絶の剣	★	80	メジャー	30ｍ	単体※	命中判定		
効果 ：対象に魔法攻撃を行う。[(武器攻撃力+任意の能力基本値)D]の光属性魔法ダメージを与える。このスキルは自身以外のスキル、アイテムの効果を受けない。								
異才：ホースバトラー	★	10	効果参照	至近	単体	効果参照	騎乗状態、メインプロセス1回	
効果 ：自身のメジャーアクション終了時に使用し、さらにメジャーアクションとして特殊攻撃を行う。その攻撃の命中判定は器用判定となり、その判定に+1Dする。ダメージは[(SL)D+CL×3]の貫通ダメージとなる。クリティカル時ダイスロール増加。								
スタイル：クラフト	5	7	メジャー	至近	単体	自動成功	1シナリオ1回	
効果 ：対象が装備している武器1つを選び、シナリオ終了までその武器の[攻撃力]に+(SL×2)する。スタイルは他のスタイルと同時取得できない。								
異才：インバルネラブル	★	-	DR直後	-	自身	自動成功	1シナリオ1回	
効果： 自身が受けるダメージロール直後に使用し、そのダメージを0にする。								
パワー：無音詠唱	★	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果： 【魔術】を使用した時、その効果に【+知力基本値*2】する。この効果はスキル【詠唱】には適用されない。								
聖戦	★	100	メジャー	10ｍ	場面(選択)	自動成功		
効果： 対象の次の攻撃は【光属性の魔法ダメージ】になり、ダメージロールの合計値を二倍にする。								
風の十二方位	★	71	メジャー	視界	場面(選択)	魔術判定		
効果 ：魔術/対象に武器攻撃を行う。ダメージロールに+【任意の能力基本値D】する。このダメージを減少、または0にするスキル、アイテム、パワーの効果を受けない。この攻撃は風属性の魔法ダメージとなる。								
方舟の記憶	★	67	メジャー	視界	場面(選択)	魔術判定		
効果 ：魔術/任意の属性を二つ選び、魔法攻撃を行う。対象に【任意能力基本値二つの合計値D】の任意の二属性魔法ダメージを与える。その後、対象に【威圧】【スタン】【放心】に与える。								
星落とし	★	80	メジャー	40ｍ	場面※	魔術判定		
効果： 魔術/魔法攻撃を行う。対象に(CL*10)Dの無属性魔法ダメージを与える。								
ミアズマバインド	★	-	判定直前	-	自身	自動成功		
効果 ：自身の攻撃の命中判定直前にEP3点を消費し使用する。その攻撃に対するリアクション判定は必ず失敗となり、[タイミング:リアクション]のスキル、アイテムも使用できない。								
魂砕き	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 自身が行う攻撃で1点でもダメージを与えた場合、その対象に3点のMPロスを与える。								
イモータルブラッド	★	-	戦闘不能時	-	自身	自動成功	1シナリオ1回	
効果： 戦闘不能となった時、フェイトを1点消費し自身のHPを[1D]点にして、行動済状態で戦闘不能を解除する。								
ピアシングミアズマ	★	-	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： EP2点消費。メインプロセス終了時まで自身の武器攻撃のダメージを全て貫通ダメージに変更する。								
バッドフォーチュン	★	-	効果参照	20m	単体	自動成功		
効果： 対象がクリティカルをした直後にEP2点を消費して使用できる。そのクリティカルを打ち消す。								
アーツ：クラフト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器の命中判定に+2。攻撃のダメージに+1Dする								

キャラクター名
ルーク・ベルセント

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
スペルバレット	★	3	判定直前	-	自身	自動成功	魔導銃装備時	
効果：	魔術判定の直前に使用し、その判定を命中判定で代用する。							
アスレチック	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	登攀・跳躍の判定に+1D							
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	危険感知+1D							
ハンティングアイ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	射撃ダメージに+3							
シュータースタンスⅠ	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果：	ﾌｪｲﾄ1点消費。シーン終了時までダメージに+1Ｄ							
シュータースタンスⅡ	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功	ｼｭｰﾀｰｽﾀﾝｽⅠと同時使用	
効果：	ﾌｪｲﾄ1点消費。シーン終了時まで命中に+1D、ダメージに+1Ｄ							
ゴッデスブレス：武器攻撃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃にダメージ+2							
シュータースタンスⅢ	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果	:射撃攻撃でクリティカルした時に使用可能、フェイトを1点消費することでその攻撃のダメージロールは対象の【物理防御】【魔法防御】を0として算出する。							
リサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	情報収集する感知判定に+1D							
レガシーサイン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	レガシースキルを取得できる							
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備重量+5							
サクセション：武器	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	プリプレイに武器を一つ選んでそれの攻撃に+1する							
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敏捷基本値+3							
キャッチアウト	3	3	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果	:対象がメジャーアクションで攻撃スキルを使用したメインプロセス終了後に使用し、以後そのスキルに対するリアクションを+2Dする							
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	種別：ポーションを1つ使用する							
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	感知基本値+3							
フェイス：グランアイン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	攻撃のダメージ+2 。他のフェイスと併用取得不可。							
ゴッデスブレス：魔法攻撃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔法攻撃にダメージ+2							
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3							
グローヴィスフレイム	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔法防御+2。火属性							
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用基本値+3							
トレーニング：幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	幸運基本値+3							

キャラクター名
ルーク・ベルセント

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 自身の最大MP値に+CLする。一般スキル[バイタリティ]と同時取得は出来ない。								
インサイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 嘘やはったりを見抜く判定に+1D								
フライトマニューバー	★	-	パッシブ	-	自身	-	飛行状態時	
効果： 回避判定+1								
ホースマンシップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗状態時	
効果： 回避判定+1								
ダンジョンマスター	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ミドルフェイズのダンジョンシーンであり、戦闘シーン以外のあらゆる行為判定の達成値に+1								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								